

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

CLIPPEDIMAGE= JP410093880A
PAT-NO: JP410093880A
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 10093880 A
TITLE: THREE-DIMENSIONAL DISPLAY PROGRAM GUIDE GENERATION DEVICE
PUBN-DATE: April 10, 1998

INVENTOR-INFORMATION:

NAME
KOMI, HIIRONORI
FUJII, YUKIO

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
HITACHI LTD	N/A

APPL-NO: JP08241728
APPL-DATE: September 12, 1996

INT-CL_(IPC): H04N005/445; H04N007/08 ; H04N007/081

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To inexpensively provide a program guide display device which can intuitively be operated through the use of a three-dimensional graphic and displays program data at high speed.

SOLUTION: CPU 5 receives program guide information from a distribution circuit 2. A CG(computer graphics) rendering circuit 8 makes a response to the operation of a user at high speed and extracts only program data required for texture data to be plotted, and it is accumulated in RAM 7. Texture data showing respective program names are designated in font ROM 16 from correspondence information of respective program data and a polygon on a virtual three-dimensional solid. The polygon is mapped and a program table is constructed in the virtual three-dimensional solid. At the time of scrolling the program table, line information between program data is used and the mapping position of only the program of a necessary minimum is changed.

(10) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-93880

(13) 公開日 平成10年(1998)4月10日

(51) Int.Cl.⁶

H04N 5/445
7/08
7/081

識別番号

F 1

H04N 5/445
7/08

%
%

(21) 山梨県

特願平8-241728

(22) 山梨県

平成8年(1996)9月12日

審査請求 未請求 請求項の数11 O.I. (全 10 頁)

(71) 出願人 000005108

株式会社日立製作所

東京都千代田区神田駿河台四丁目6番地

(72) 発明者 小味 弘典

神奈川県横浜市戸塚区吉田町292番地株式

会社日立製作所マルチメディアシステム開発本部内

(72) 発明者 遠井 由紀夫

神奈川県横浜市戸塚区吉田町292番地株式

会社日立製作所マルチメディアシステム開発本部内

(74) 代理人 弁理士 小川 勝利

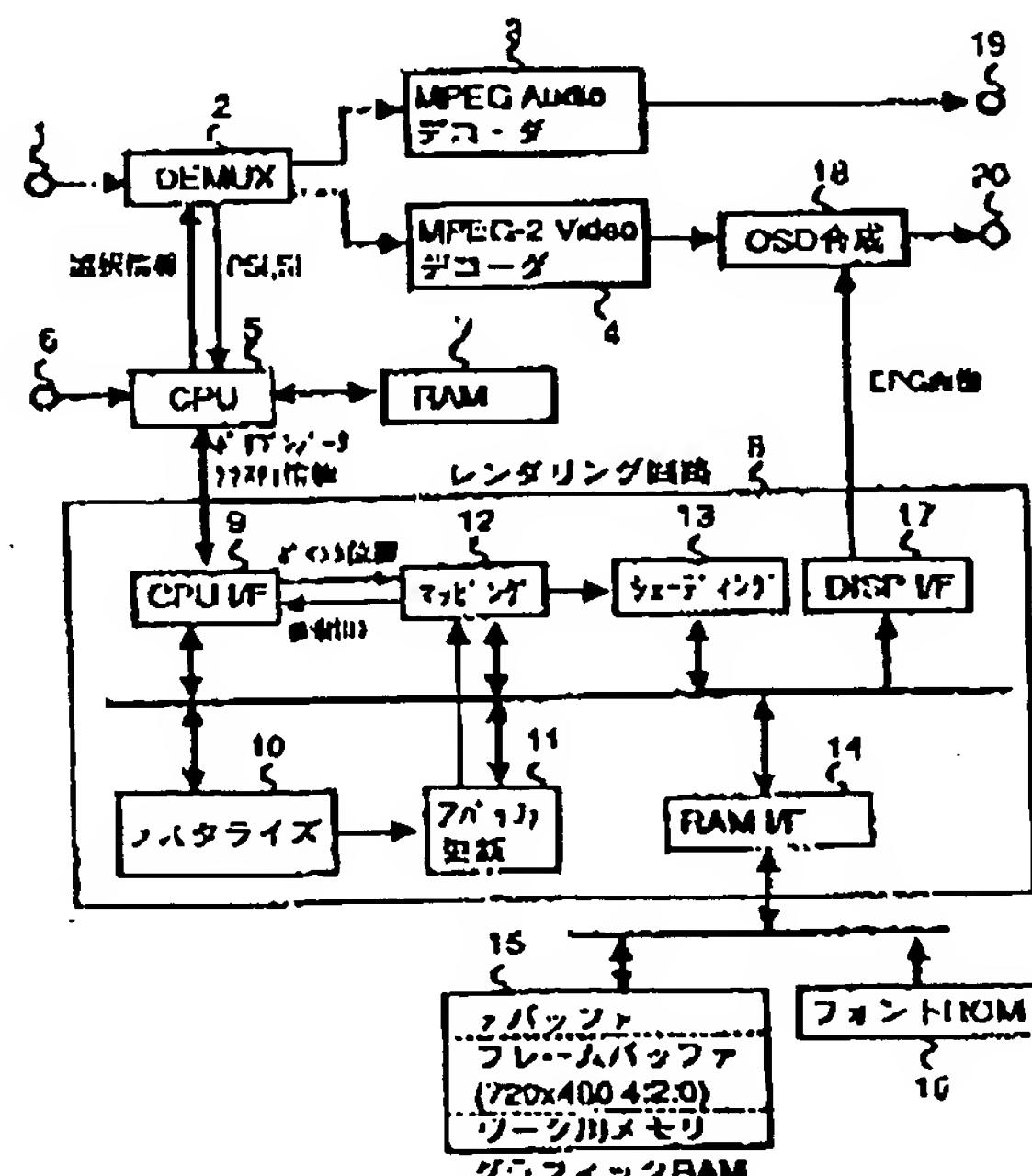
(54) 【発明の名称】 3次元表示装置ガイド発生装置

(57) 【要約】

【課題】 3次元グランディックスを用いて直感的に操作でき、高速に番組データを表示する番組ガイド表示装置を実現する。

【解決手段】 分配回路2より番組ガイド情報をCPU15が受け取り、CGレンダリング回路5においてユーザの操作に高速に対応し描画すべきテクスチャデータに必要な番組データのみを抽出し、RAM7に格納する。各番組データと仮想3次元立体上のポリゴンとの対応情報をとり、各番組名を示すテクスチャデータをフォントROM16の中から指定し、ポリゴンにマッピングし番組表を仮想3次元立体に構築する。番組表のスクロール時には、各番組データ間のリンク情報を利用し必要な最小限の番組に因してのスマッピング位置の変更を行う。

図1



2

あって、上記第1の番組ガイド情報を解析して該第1の番組ガイド情報から第2の番組ガイド情報を抽出し、ユーザ操作情報に従い番組ガイド両面作成指示を出すプロセッサと、上記第2の番組ガイド情報を保持するメモリと、上記番組ガイド両面作成指示に従って、上記番組ガイド画面を生成するCGレンダリング回路を具備し、上記番組ガイド画面には上記ユーザ操作情報に応答して生成される画面モードがあり、上記第2の番組ガイド情報は上記画面モードの生成に必要なデータ項目のみを含み、さらに該データ項目は上記第1の番組ガイド情報に含まれる全番組分について上記メモリに保持されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項1】特許請求の範囲第1項、第2項、第3項または第4項に記載の装置であって、上記CGレンダリング回路には該CGレンダリング回路が直接アドレッシング可能なフォントメモリが接続され、上記第2の番組ガイド情報はデータ項目として、各番組の番組名を含み、該番組名を表すテクスチャ（以下番組テクスチャと呼ぶ）を生成し、仮想空間内の仮想3次元立体に投影するマッピング回路を上記CGレンダリング回路内に具備し、上記マッピング回路は、上記番組名を上記プロセッサから受け取り、該番組名を表す文字パターンを上記フォントメモリから読み出し、上記番組テクスチャを生成することを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項6】特許請求の範囲第5項に記載の装置であって、上記仮想3次元立体を多角形（以下ポリゴンと呼ぶ）の集合で表現し、各ポリゴンと該ポリゴンに投影される番組テクスチャとの対応表が上記メモリ内に格納されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項7】特許請求の範囲第5項に記載の装置であって、上記CGレンダリング回路は直接アドレッシング可能な描画用グラフィックメモリを具備し、上記第2の番組ガイド情報のうち、各番組の番組名は上記グラフィックメモリ内に蓄積されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項8】特許請求の範囲第5項に記載の装置であって、上記ユーザ操作情報はユーザがボインタにより画面中で指定した指定座標を含み、上記プロセッサは番組テクスチャを生成するために番組名と該番組に固有の番組IDと上記指定座標を上記マッピング回路に送り、上記マッピング回路が描画するピクセルと該指定座標が一致した場合に該ピクセルに対応する番組IDを保持することを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項9】特許請求の範囲第5項に記載の装置であって、上記ポリゴンと番組テクスチャ対応表は、上記番組テクスチャの投影面を視聴者が見ることが可能なポリゴンのみについて構成されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項10】特許請求の範囲第6項に記載の装置であって、上記仮想3次元立体に投影される番組テクスチャ

【特許請求の範囲】

【請求項1】符号化映像音声信号と多重送信された第1の番組ガイド情報を受け取り、ユーザに番組を選択させるための番組ガイド画面をコンピュータグラフィックス（以下CG）を用いて発生する装置であって、上記第1の番組ガイド情報を解析して該第1の番組ガイド情報から第2の番組ガイド情報を抽出し、ユーザ操作情報に従い番組ガイド両面作成指示を出すプロセッサと、上記第2の番組ガイド情報を保持するメモリと、上記番組ガイド両面作成指示に従って、上記番組ガイド画面を生成するCGレンダリング回路を具備し、上記番組ガイド画面には上記ユーザ操作情報に応答して生成される画面モードがあり、上記第2の番組ガイド情報は上記画面モードの生成に必要なデータ項目のみを含み、さらに該データ項目は上記第1の番組ガイド情報に含まれる全番組分について上記メモリに保持されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項2】符号化映像音声信号と多重送信された第1の番組ガイド情報を受け取り、ユーザに番組を選択させるための番組ガイド画面をCGを用いて発生する装置であって、上記第1の番組ガイド情報を解析して該第1の番組ガイド情報から第2の番組ガイド情報を抽出し、ユーザ操作情報に従い番組ガイド両面作成指示を出すプロセッサと、上記第2の番組ガイド情報を保持するメモリと、上記番組ガイド両面作成指示に従って、上記番組ガイド画面を生成するCGレンダリング回路を具備し、上記番組ガイド画面には上記ユーザ操作情報に応答して生成される画面モードがあり、上記第2の番組ガイド情報は上記画面モードの生成に必要なデータ項目のみを含み、該データ項目は予め選択された一つ以上の放送局に属する番組分について上記メモリに保持されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項3】符号化映像音声信号と多重送信された第1の番組ガイド情報を受け取り、ユーザに番組を選択させるための番組ガイド画面をCGを用いて発生する装置であって、上記第1の番組ガイド情報を解析して該第1の番組ガイド情報から第2の番組ガイド情報を抽出し、ユーザ操作情報に従い番組ガイド両面作成指示を出すプロセッサと、上記第2の番組ガイド情報を保持するメモリと、上記番組ガイド両面作成指示に従って、上記番組ガイド画面を生成するCGレンダリング回路を具備し、上記番組ガイド画面には上記ユーザ操作情報に応答して生成される画面モードがあり、上記第2の番組ガイド情報は上記画面モードの生成に必要なデータ項目のみを含み、該データ項目は予め選択された一つ以上のカテゴリに属する番組分について上記メモリに保持されることを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項4】符号化映像音声信号と多重送信された第1の番組ガイド情報を受け取り、ユーザに番組を選択させるための番組ガイド画面をCGを用いて発生する装置で

3

は番組表を表すように配置され、上記第2の番組ガイド情報が上記メモリに保持される際、各番組の番組データ間に上記番組表内の近接関係を示すリンク情報を与え、上記リンク情報は、上記番組表において上記各番組データから該番組データに最も近く配置される番組データに対する上記第2の番組ガイド情報内の相対アドレス値を示し、上記番組表を投影する上記仮想3次元立体内の位置を変更する際、上記リンク情報を用いて上記ボリゴンと番組データの対応表を変更する事を特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【請求項1】 特許請求の範囲第10項に記載の装置であって、さらに、上記番組データ間のリンク情報を、予め与えられた条件に該当する番組データ間にのみ与え、上記番組データのうち上記リンク情報を持つ番組についてのみ番組データを上記仮想3次元立体に投影することを特徴とする3次元表示番組ガイド発生装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、符号化映像音声信号に時分割多段されて送られてきた番組ガイド情報を表示し、ユーザが現在視聴希望する番組の選択、将来視聴希望する番組の予約を行うためのグラフィックユーザインターフェース（以下GUIと略記）に関する。

【0002】

【従来の技術】 デジタル衛星放送等では一つの周波数に複数のチャネル分の映像音声信号を時分割多段化し、複数周波数の放送により多数のチャネル分の情報を送信する。これらの放送では、ユーザが放送を選択している時刻より来年の番組データも提供し、見たい番組を予約する機能や見た番組分のみの料金を支払うペイ・パー・ビュー方式（以下、PPVと略記）等の新しいサービスが付加されている。大抵の番組データ情報をユーザに提供する方法は、特開平8 70151や特開平7 285783などで記載されているように、放送局側から番組に対する情報である番組ガイド（以下、EPGと略記）情報を符号化映像音声信号に多重化して送る方が一般的である。

【0003】 EPG情報には各番組のチャネル情報、周波数情報、プログラム名、プログラム開始、終了時間、プログラム解説文等が含まれ、ユーザが多くの中の番組から上記情報を参照し自分の好みに合った番組を選択できる。

【0004】 図12に従来のデジタル衛星放送受信機（Integrated Receiver Decoder：以下、IRDと略記）内で番組ガイド用グラフィックユーザーインターフェース（以下GUIと略記）を提供するシステムを示す。図12の装置はISO/IEC13818-1～13818-3（通常MPEG-2）に基づいて特徴化、および時分割多段されたデジタル衛星放送信号を受信するIRDである。

1

【0005】 図12において、分配装置2は入力端子1よりトランスポートストリーム（以下TSと略記）と呼ばれる画像と音声の時分割多段信号を受け取る。TSは188バイトのパケット（以下TSパケットと略記）からなり、各TSパケットはパケットヘッダとペイロードと呼ばれる2つの情報を含む。ペイロードには、PESパケット（Packetized Elementary Stream）、PSI（Program Specific Information），およびSI（Service Information）と呼ばれる情報が含まれる。PESパケットは符号化された映像、音声信号を含む。PSIは各チャネルにおいて放送中のデータ（プログラム）とTSパケットの対応関係を示す情報である。SIはMPEG-2で規定されていないサービス情報である。

【0006】 TSパケットのヘッダにはパケット識別情報PTID（Packet ID）が含まれ、該当TSパケットの属性が何であるかを示す。後述するように分配装置2はCPU1から指定されたPTIDをもつTSパケットのペイロードを取り出し、該当TSパケットが、音声信号または画像信号のPTIDパケットの一部の場合、それぞれオーディオコーダ3、ビデオコーダ4に送る。オーディオコーダ3、ビデオコーダ4でデータ化された信号はそれぞれデジタル音声信号、デジタル画像信号として出力端子19、20から出力される。分配装置2で得られたTSパケットの属性がPTIDまたはPSIの場合、分配装置2はCPU1に該当TSパケットのペイロードを転送する。

【0007】 CPU1に送られるPSIには各プログラムの画像、音声信号とPTIDの対応を示したPMT（Program Map Table）と各プログラムとPMTの対応を示したPAT（Program Associated Table）が含まれる。これらの情報を解析することにより、現在選択しているプログラムに因する情報をもつTSパケットのPTIDを求め、分配装置2に送る。

【0008】 CPU1に送られるPSIは番組ガイド、各番組の説明文等を含む。一般に、デジタル衛星放送などで放送されるプログラム数は50を越え、EPIG用メモリとして、現在放送されているもの、当16分以外に放送された番組データまでも提供する。したがって、EPIG情報に含まれる番組数は数千に及び、全番組情報をメモリに蓄積するためには数Mバイト近いメモリ容量を必要とする。

【0009】 図12の例では、CPU1が現状のEPIG用CPU1の状態に即して、分配制路2を介して現在放送で送信されているEPIG情報から必要なデータを受け取るか、メモリ7、あるいは画像データに設けられているメモリに予め保存したEPIG情報から必要なデータを読み込む。一般に、放送信号は数秒から数十秒ごとに企

5

番組分のEPG情報を送信する。読み込んだEPGデータはCPU1からによりEPGメニュー画面として加工され、OSD(On Screen Display)プロセッサ18に送られる。ディスプレイ10にはPGメニュー画面を見て、ユーザは番組選択などの操作を行い、リモコン等により入力端子6からCPU1に番組情報を入力する。選択された番組が現在放送中のものである場合、CPU1は分配回路2に選択されたチャネルを指定し受信チャネルの変更を行う。また、将来の番組を選択された場合、メモリア1内にある番組予約データベースの更新を行う。

【0010】従来のEPGメニューでは画面上の水平軸、垂直軸を例えチャネル軸、時間軸に対応させて番組表を描画する。ユーザがソーラル移動等の方法で番組を指定した場合、その番組に関する詳細情報を別途表示する。画面内には番組の一覧を表示し、画面外の情報を見る場合には上下左右スクロールや画面全体の行き換えにより表示内容を更新する。さらに3次元CGを用いて番組ガイドを表現する際、番組情報をまずテクスチャをCPU1で生成し、仮想3次元立体に投影し2次元画面における変換をして番組ガイド画面を生成する。

【0011】

【発明が解決しようとする課題】しかし、従来例では個別にデータをメモリに保持しようとすると大きなメモリ容量を必要とするため、装置のコスト高を招く。

【0012】メニュー・画面作成の度に分配回路を介して、放送中のEPGデータより必要情報を得ようとすると必要な番組データ取得に数秒～数十秒時間がかかり、ユーザが番組選択のために大量の番組をサーチする時には、多くの待ち時間を要する。

【0013】本発明の目的はユーザがドライブ情報から所望の番組データを選択する効率を妨げない限り十分高速な3次元表示番組ガイド発生装置を安価に提供することである。

【0014】

【課題を解決するための手段】本発明では、ユーザ操作情報に高速に応答する画面モードの番組ガイド画面をもち、上述画面モードに必要な番組データのみを常時保持する。

【0015】ポリゴンと該ポリゴンに投影される番組データとの対応情報、および番組データ間のリンク情報をもち、ポリゴンに投影する番組データを探査する際、探査画面を限定する手段を備え、さらにユーザがボインタによって選択する番組を画面間画面内の処理を利用して検出する手段を具備する。

【0016】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を用いて説明する。図1は、本発明の第1の実施形態に係る装置の機能ブロック図である。図12と共に図のブロックに記しては、同一の符号を記し、説明を省略する。

【0017】本実施形態では、番組名を並べた番組表をユーザが確認し、例えば、7日分の放送スケジュールの概略を得て、さらに興味のある番組に関して詳細情報表示を選択するものとする。番組表は放送チャネルを並べるチャネル軸と放送時間帯を表す時間軸を用いて表すものとする。上記番組表はユーザから送られる操作情報に常に高速に応答し描画されるようにし、視聴者が番組表をチェックする際、待ち時間が生じないようにする。このため、CPU1では、受け取ったEPIに情報から、番組名、放送日、チャネル、時間帯のデータ項目を抽出しRAM7に書き込む。図2に示すように、各番組データは各番組を特定するための番号である番組IDが付加された固定バイト数のデータ構造内に保持する。

【0018】抽出したEPG情報内のデータ項目は後述の仮想3次元立体に投影(以下、マッピング)する番組表を決定するために必要なデータであり、全ての番組分のデータをメモリに持つことにより、分配回路2よりEPGデータを受ける必要性がなく、あらゆる範囲の番組表を高速に生成することができる。また、他の番組情報をいくつ多くのバイト数を必要とする番組説明文等は保持しないため、抽出した番組データには比較的小ないメモリ容量しか必要としない。

【0019】本実施例では必要なデータ項目を送信されるEPG情報内の全番組分について抽出するが、予め指定されたカテゴリ、チャネル成いは放送日に基する番組分について抽出してもよい。この場合、番組表の範囲は限定されるが、EPG情報を保持するためのメモリ容量はさらに少なくてできる。

【0020】CPU1では、入力端子6よりユーザの操作情報を受け、ユーザが画面上で指示している座標、画面モード等を決定する。この後、CPU1は仮想3次元立体、表示すべき番組情報の構成を計算する。

【0021】ここでは、番組表を表示する画面として図3のようなGRI1を考える。各4柱の側面部には1日分の番組表が描かれている。画面より遠くの4柱ほど現在以上より遠い未来の日になり、7日分の4柱が配置されているものとする。

【0022】4柱の回転方向には24時間の時間軸、13柱の前直方向にはチャネル軸が対応しており、各番組名は該当チャネルの放送時間帯部分に表示される。4柱側面に表示されるチャネルの範囲は番組ガイド情報内的一部であり、ユーザ操作情報に基づき4柱側面内で縦方向にスクロールする。また別のユーザ操作により4柱軸を中心として画面の番組表が回転することにより24時間すべての番組を連続的に確認することが可能である。

【0023】本GRI1では、通常法を用いて各4柱を描画しており、ユーザ操作情報により4柱が奥「前」方向にスライドする。このGRI1により、ユーザが注視している4柱の4付の4柱をより大きく表示し、それ以外の情報は小さく表示したり画面外に出することで、注目している情

7

報をより強調することができる。

【0024】上記番組ガイド画面を描画するための処理を以下説明する。CPU1は人力端子から操作情報を監視しながら、円柱位置、円柱側面の番組表のチャネル軸、時間軸の可視範囲を決定する。

【0025】既述の次元空間内の円柱は、図1のようにポリゴンと呼ばれる多角形で囲まれた多面体として表現され、図1に示すように各頂点の座標がCPU1によって視点座標系と呼ばれる3次元座標系の中で与えられる。ここでは、各ポリゴンの大きさは等しいものとする。視点座標系に変換されたポリゴン表面には番組名を表すテクスチャである番組テクスチャがマッピングされる。

【0026】図4中の110の番組データ例によると、上に番組110が0、番組名が「あの町」、放送時間が17：15～18：15、チャネル番号が210、放送日が1996/8/1とする。以下、円柱の各ポリゴンを循環方向の番号と面朝方向の番号を用いてPb,cとして表す。

【0027】現在、各円柱のコアリ側から見える側の範囲が15：00～21：00とすると、110のマッピングされる範囲は1～7となる。チャネル210の番組テクスチャがマッピングされる範囲が0から1であったとすると、同様に上に示すように、1996/8/1分の円柱のポリゴンと番組テクスチャの対応式であるデータ列P_{b,c}(h,c)の該当範囲に110の番組[110]が書き込まれる。各番組テクスチャが対応するポリゴンには複数の番組110が書き込みされるようになり(h,c)は多次元配列とする。CPU1では、番組データをRAM7に保存する際、各番組データのチャネル番号と放送時間帯、現在の円柱の番組表示範囲より、P_{b,c}(h,c)を決定し、RAM7に保存する。

【0028】上記対応表P_{b,c}(h,c)を一度作成した後は、放送チャネル、放送時間帯などを逐次比較することなしに各ポリゴンにマッピングされる番組テクスチャを特定できるため、CPU1の処理量を少なくすることができる。

【0029】また、本実施の形態では対応表P_{b,c}(h,c)の範囲を、番組表の投影された面をユーザーが見ることができるようにポリゴンの範囲に限定しているため、P_{b,c}(h,c)の設定にかかるCPU1の処理量を低減している。

【0030】ユーザーからの操作情報に基づき番組表を行側面上で回転させる時、あるいはチャネル範囲を変更する場合、CPU1はポリゴンの頂点位置は変化させず番組テクスチャのマッピング位置を変更し、ポリゴンと番組テクスチャの対応P_{b,c}(h,c)を更新する。

【0031】P_{b,c}(h,c)の更新を高速に行うため、図2に示した各番組データ内には放送日、回チャネルの番組データの下で放送時間帯がその番組の前後で最も近

8

い番組データに対してのリンク情報を付加する(時間前方リンク、時間後方リンク)。また、番組表を表示する際、上下最も近いチャネルに関して、同放送日で放送時間が最も近い番組へのリンク情報を持つ。同じチャネルで放送時間が重なる番組が複数ある場合は最も放送時間が長くなる番組へのリンク情報を付加する(チャネル前方リンク、チャネル後方リンク)。番組表の端等、リンク先がない場合はリンク情報はその番組データ自身へのリンクとする。ここでは、各データ情報は分配制路2から取得する際、4リバイト単位でRAM7上に格納し、その放送日、チャネル、時間帯を参照してリンク情報を形成するものとする。各番組データのリンク情報はその番組データからリンク先への相対アドレス位置を表すものとする。

【0032】上記リンク情報を用いてP_{b,c}(h,c)を更新する処理を図6を用いて説明する。現在からの時間軸の変化量、チャネル軸方向の変化量より、まず現在のP_{b,c}(h,c)内にある番組テクスチャについてポリゴンの対応関係を再計算する。さらに、新たにポリゴンとの対応関係が生じる番組テクスチャに関しては、図6のようないくつかのP_{b,c}(h,c)内でスクロールする側にある番組データよりリンク先を探索する。リンク先の番組データを再度的に検査し、P_{b,c}(h,c)内に入る可能性のあるすべてのリンク先を探索する。現在検査している番組データが既にP_{b,c}(h,c)の範囲外に行っている場合、さらにP_{b,c}(h,c)から離れる方向へのリンク先はそれ以上検査する必要がない。この条件を利用し、P_{b,c}(h,c)に入る可能性のあるすべての番組データを検査したら、P_{b,c}(h,c)の処理を終了する。なお、更新後P_{b,c}(h,c)内に存在する番組テクスチャが存在しない場合、更新前のP_{b,c}(h,c)にあった番組データからリンク情報をもとに次のP_{b,c}(h,c)に対応する候補番組テクスチャを探索する。

【0033】一般に、スクロール時には、多くの番組データは再度P_{b,c}(h,c)内に存在するため、リンク情報を基づく番組データの探索は小さな範囲である。このため、各ポリゴンと番組テクスチャの対応は高速に変更することができる。また上記方法は、ポリゴンを移動し、円柱の回転を表現する時のように、処理量の多い3次元頂点位置変換を大量に行なうことはないため、CPU1の処理量を削減することができる。

【0034】ポリゴンで構成された円柱の各頂点はP_{b,c}に示すように視点座標系(x,y,z)からスクリーン座標系(x',y',z')へと透視変換される。スクリーン座標の(x',y')は実際にユーザーが見ることができる番組ガイド面の座標に対応する。z'は各頂点の奥行きを表すzの逆数である。

【0035】CPU1では、ユーザー操作情報により円柱のスライドが生じた場合、各頂点の3次元位置を変更し、各頂点の透視変換と各頂点における法線ベクトルが50

10

算を行う。

【0036】CPU5で生成された3D Gデータおよび、ポリゴンに関するデータはそれぞれ、ポリゴン単位でCGレンダリング回路8に転送され、最終的なレンダリングが行われる。

【0037】CPU5よりCPU1/F9を介して、各ポリゴン頂点のスクリーン座標がシステム回路10に送られる。システム回路10に送られたスクリーン座標より、スクリーン上に透視変換されたポリゴンの内部領域に該当するピクセル(画素)が決定される。図5に示すように、ポリゴン内の領域はy1の透視変換後の原点からy方向にスキャンされ、スパンと呼ばれる境界線間のx方向の複数の集まりとして考えられる。さらにスパン内をx方向にスキャンし、ピクセル位置がスパン内更新回路11に渡される。

【0038】スパン内更新回路11では各ピクセルのz'の値を求め、グラフィックRAM15内のスパン内に格納する。もし、現在のピクセルに対してそれ以前に求めたz'値が今回求めたz'値より小さい場合、今回求めたポリゴン内部点の方がスクリーンにより近い場所に位置しているため、グラフィックRAM15中のスパン内に現行のz'値を書き込み、ピクセル対応色を求める処理に進む。もし、以前のz'値の方が大きい場合、このピクセルに対して、これ以上のレンダリング処理を行わない。

【0039】次に、マッピング回路12において各番組テクスチャを生成し、ピクセル色を求める。図4に示すように、CPU5は各ポリゴンのデータをCGレンダリング回路8に送る際、ポリゴンと番組テクスチャ対応データ(11, ii)を参照し、各ポリゴンに対応する文字列のキャラクタコード及びポリゴン頂点から番組テクスチャへのオフセットをマッピング回路12に転送する。マッピング回路12では送られてきたキャラクタコードよりファントROM16のキャラクタデータを読み込む。さらにCPU5より送られてきたポリゴン頂点と番組テクスチャのオフセット値より必要なピットマップデータ領域を計算し、さらにポリゴン内での位置を決定しマッピングする。例えば、図4において、110の番組名は“あの町”であり、CPU5は15,0のレンダリングを指示する際、文字列“あの”的キャラクタコード列および“ポリゴン15,0の開始頂点へから”の開始頂点でのオフセット13をマッピング回路12に与える。以上の情報よりマッピング回路12は15,0の各頂点におけるテクスチャバターンをファンタントROM16内に読み込む。

【0040】本実施例では、仮想3次元立体全てを複数のテクスチャデータを保持しないため、テクスチャ回路領域をソート用グラフィックRAM15に持つ必要がない。このため、グラフィックRAM15のメモリ容量を小さくすることができる。また、CPU5からは

番組テクスチャデータではなく文字列を送るため、CPU5とCGレンダリング回路間のデータ転送量は少なくて済む。

【0041】マッピング回路12で対応色が決定されたピクセルはシェーディング回路13に送られ、スムーズな陰影処理が施される。シェーディング回路にはCPU5から各ポリゴンの頂点における法線ベクトルが送られ、これらを基に各ピクセルにおける対応色が最終的に決定される。以上計算された各ピクセルの色情報はグラフィックRAM15内にあるフレームバッファ内に書き込まれる。

【0042】上記CGレンダリング回路ではインターレース形式、29.97Hzフレームレートの画像を生成する。画像を生成する際、1/(29.97×2)秒以内に全てのポリゴンについて上記レンダリング処理を行い、データ項目画像を生成する。各データ項目画像はグラフィックRAM15内のフレームバッファ内に書き込まれ、ディスプレイ1/F17を介してCOSD合成回路18に送られた後、MPEG-2のデコード前に合成されて出力端子20により出力される。

【0043】出力端子20より出力された画像をディスプレイで確認し、ユーザーは番組表を叫転、スクロール、あるいは1付別り柱をスライドさせることにより番組名をチェックする。興味のある番組をさらに詳細に確かめたい場合には、ポインタを興味ある番組テクスチャの上部に移動させ、選択ボタンにより番組を選択する。本実施の形態では、番組選択処理をマッピング回路12において行う。図9を用いてこの処理を説明する。

【0044】CPU5は選択ボタン信号を受け取ると、1データ項目分の画像レンダリング開始時に(111/ドリ)を介して、マッピング回路12中のテクスチャ処理部21に番組選択の指示を送る。さらにスクリーン1のポインタ位置をポインタ位置バッファメモリ21に書き込み、さらに各ポリゴンにマッピングする番組テクスチャ情報を送る際、番組テクスチャに対応する番組111もテクスチャ処理部21に送る。テクスチャ処理部21は番組選択指示を受けた場合、テクスチャ対応番組111バッファメモリ26を「該当番組なし」を表す番号N1によって初期化する。さらに、各ピクセルのマッピング処理を行う際、テクスチャバッファメモリ22に現在表示中の番組テクスチャの番組111をバッファメモリ23に書き込む。もし、現在、マッピング処理を行っているピクセルのスクリーン上の位置とバッファメモリ21内のポインタ位置が同じ位置回路21で一致した場合、比較回路21はテクスチャ番組111バッファメモリ23から選択番組111バッファメモリ26への書き込み許可を出し、テクスチャ対応番組111バッファメモリ23はバッファメモリ21内の番組111を選択番組111バッファメモリ26に送る。

【0045】以上の処理を全てのポリゴンに対して行つ

11

た時、最後に選択番組110パッソメモリ26に保持された番組110がポイントの指示した番組としてCPU110ドリを介してCPU110に転送される。ポイント位番に対応する番組テクスチャがない場合、CPU110は番組IDを検出する。以上の手段により、番組選択処理は常に1フレームの表示期間0.034秒で処理でき、常に高速にユーザの番組選択情報を応答する事ができる。

【0046】CPU110はCPU110ドリより選択番組110を受けた場合、番組解説文などの詳細表示用データを分配回路2から抽出し、別途表示する。

【0047】次に本発明における第2の実施の形態を図面を用いて説明する。第2の実施の形態の構成は第1の実施の形態と同じ様で、本実施の形態において第1の実施の形態と同じ機能を持つロックに対しても同1と同じ番号を付与し、説明を省略する。

【0048】第1の実施の形態同様、CPU110において番組テクスチャを生成するために必要なPGデータを抽出し、RAM7に保持する。RAM7に保持されるデータは回路2の番組データから番組名を除いたデータ構造を持つ。各番組110に対応する番組名は分配回路2よりデータを受け取った時点でCGレンダリング回路110に転送する。CGレンダリング回路110は番組名データを受け取り、図11に示すようにグラフィックRAM110内の番組名データ領域に書き込む。番組名データ領域のデータは番組110順に並んだ30バイトの固定長の配列に保持され、番組110によりアドレス位置を参照できる。この転送はCGデータを更新するときにのみ行い、EFGの保存時間内には生じない。

【0049】CPU110はユーザからの操作情報に基づいて仮想3次元立体の各頂点をスクリーン座標系で求め、座標を換算したのち、各ポリゴン単位で頂点に関するデータとそのポリゴンに対応する番組テクスチャの情報を求める。このとき、番組テクスチャの情報には、該当ポリゴンの頂点から番組テクスチャへのオフセット情報と番組110が含まれる。番組110を受けたマッピング回路112はグラフィックRAM110内に保持した番組名データ領域のベースアドレスと番組110で決定されるアドレスより文字列を読みとり、上記番組テクスチャの文字パターンを決定する。この方法では、第1の実施形態のように、番組データ中の番組名を逐次転送することがないので、CPU110からCPU110ドリへのデータ転送量を削減することができる。

【0050】次に本発明における第3の実施の形態を図面を用いて説明する。第3の実施の形態の構成は本発明の第1の実施の形態の構成と同様であり、図1に示す通りである。

【0051】第3の実施の形態では、RAM7に保持する番組データが図11のような固定データ項目を持つ構造となる。番組データ構造のうちカテゴリのデータ項目にはその番組の持するカテゴリコードが保持される。カ

12

テゴリコードは1PGの規格として決められており、放送時に各番組に与えられているものとする。

【0052】今、すでに全番組データが分配回路2から送られ、図11に示す番組データが抽出されていた時に、入力端子より、CPU110にカテゴリ別選択情報が送られ、選択カテゴリとして「スポーツ」が指定されたとする。CPU110は現在の番組データ間のリンク情報より、「スポーツ」のカテゴリコードを持つ番組データ間にについてのみリンクを作成する。該当カテゴリの番組データに関しては、それ以前とそれ以後の同放送11.同チャネル、同カテゴリの番組データの中で放送時間帯が最も近い前後2つの番組データに対してのリンク情報を書き込む。また、同放送11.同カテゴリで放送時間が最も近く、番組表中の前後チャネルにある番組へのリンク情報を書き込む。放送時間帯が重なる番組が同チャネル内に複数有る場合は最も放送時間が近く重なる番組へリンクを生成する。リンク先がない場合、リンク情報はその番組データ自身へのリンク情報とする。該当カテゴリでない番組データのリンク情報は全てリンク情報なしを意味するNULLコードを入れる。また、ここでは、時間軸両端の各データ情報は51バイト単位でRAM7上で格納され、各番組データのリンク情報はその番組データからリンク先への相対アドレス位置で表すものとする。格納されている番組データを順番に検出し、隣接番組データへのリンク情報を更新することにより、最終的に7寸分の番組データリンクが指定カテゴリについてのみ形成される。このリンク情報を用いてポリゴンと番組データの対応表であるト(1), (c)を構築する。第1の実施の形態同様にCGレンダリング回路にポリゴン単位でレンダリングの指示を出すことにより、該当カテゴリの番組のみを頂点側面の番組表として表示することができる。他のカテゴリを指定された場合も、新たに番組情報間のデータリンクおよびト(1), (c)を形成し直すことで番組ガイドの画面を変更することができる。以上の実施形態により、番組データのリンク構造を変更するのみで、他の処理を変更せずにカテゴリ別選択の番組ガイド画面を作成することができる。したがって、プログラムサイズを少なくすることができます、メモリ容量の低減に有利である。本実施の形態では、リンク情報を選択カテゴリに該当する番組データに限定したが、手め選択されたチャネルに対する番組データに限定することにより、ユーザが興味ある番組のみの番組テクスチャをマッピングすることが可能であるのは言うまでもない。

【0053】

【発明の効果】本発明のう三次元表示番組ガイド処理では、高速処理を必要とする画面に必要な情報をのみを膨大なCPUデータの中から抽出、保存することで、必要なメモリ容量を低減した高画質番組ガイドを生成することができる。

【0054】仮想3次元立体を表現するためのポリゴン

13

と番組名を表示する番組テクスチャとの対応関係、さらに各番組情報のリンク情報を備えたことで、高速に番組表を構築することが可能である。

【0011】テクスチャデータのマッピング処理を利用して、ポインタの指す位置に対応する番組を検出するため、ユーザ操作情報に常に迅速に応答して選択番組を検出できる。

【本発明の簡単な説明】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る装置の構成図である。

【図2】番組データの構造およびリンク情報を表す図である。

【図3】3次元表示された番組ガイドの概略図である。

【図4】仮想3次元立体の各ボリュームと番組テクスチャの対応を説明するための図である。

【図5】ボリュームと番組テクスチャの対応表を表す図である。

【図6】ボリュームと番組データの対応関係の更新を示す図である。

【図7】視聴席からスクリーン座標への透視変換を示す図である。

【図8】ピクセルのレンダリング順序を説明するための図である。

14

【図9】ポインタで指定された番組を選択する回路を説明するための図である。

【図10】本発明第2の実施の形態におけるメモリ内の他領域を表す図である。

【図11】本発明第3の実施の形態における番組データの構造を示す図である。

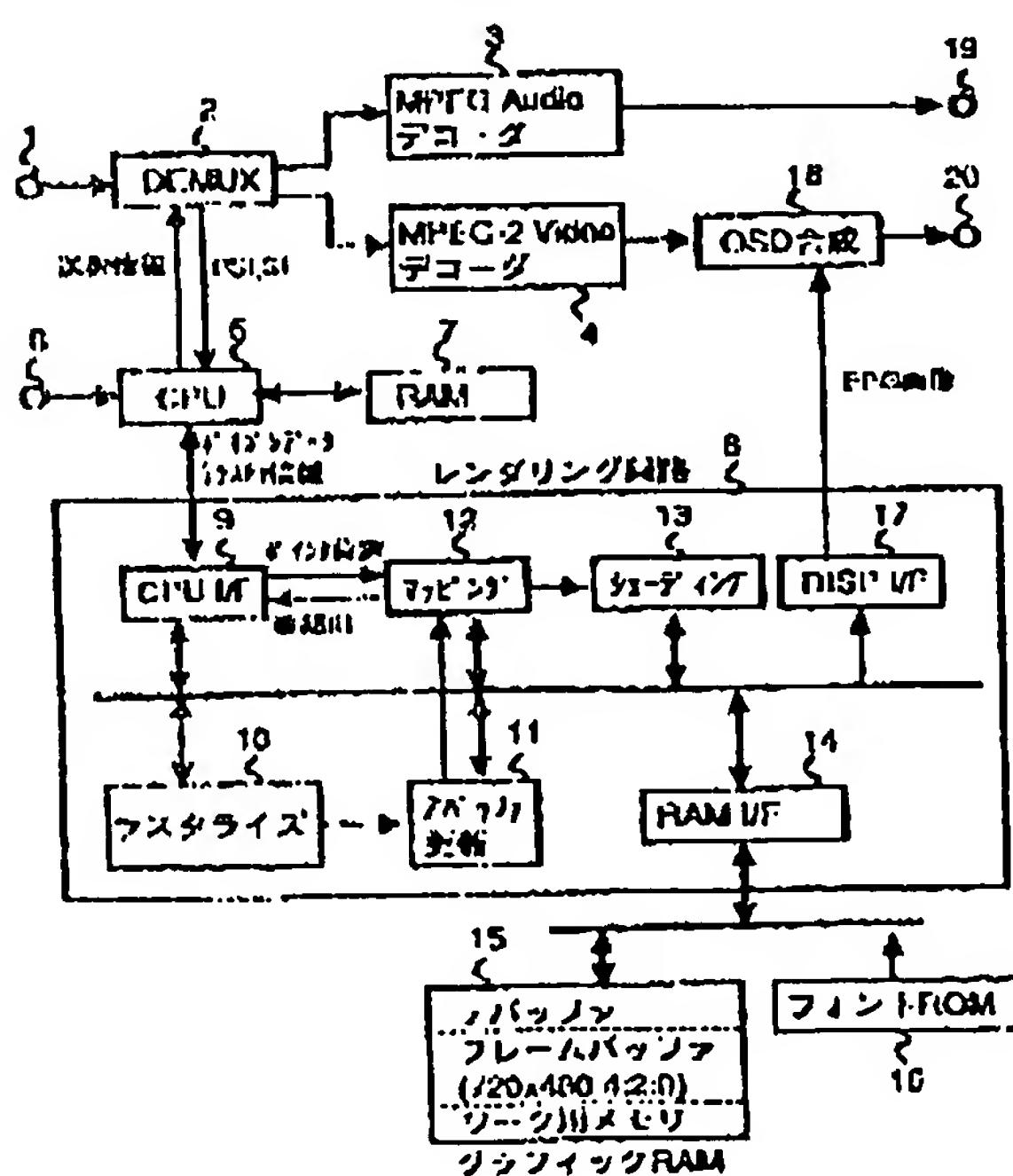
【図12】従来例の番組ガイドメニュー発生装置を説明する図である。

【符号の説明】

- 1…時分割多重信号入力端子, 2…分配装置, 3…オーディオデコーダ, 4…ビデオデコーダ, 5…CPU, 6…ユーザ操作情報入力端子, 7…RAM, 8…CGレンダリング回路, 9…CPU1/F, 10…ラスター化回路, 11…バッファ更新回路, 12…マッピング回路, 13…シェーディング回路, 14…RAM1/F, 15…グラフィックRAM, 16…フォントROM, 17…ディスプレイ1/F, 18…OSD合成回路, 19…デジタル音声信号出力端子, 20…デジタル映像信号出力端子, 21…テクスチャ処理部, 22…ボリュームデータバッファ, 23…テクスチャ対応番組データバッファメモリ, 24…ポインタ位置バッファメモリ, 25…位置計算器, 26…選択番組データバッファメモリ

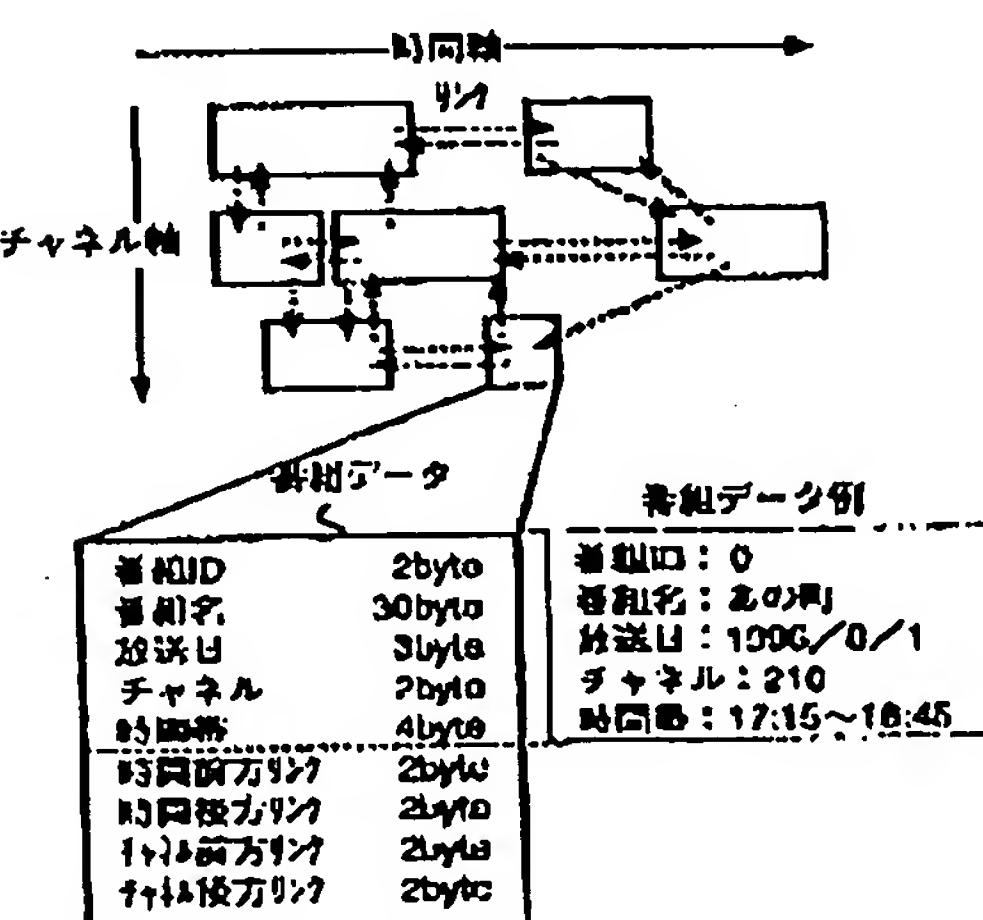
【図1】

図1



【図2】

図2

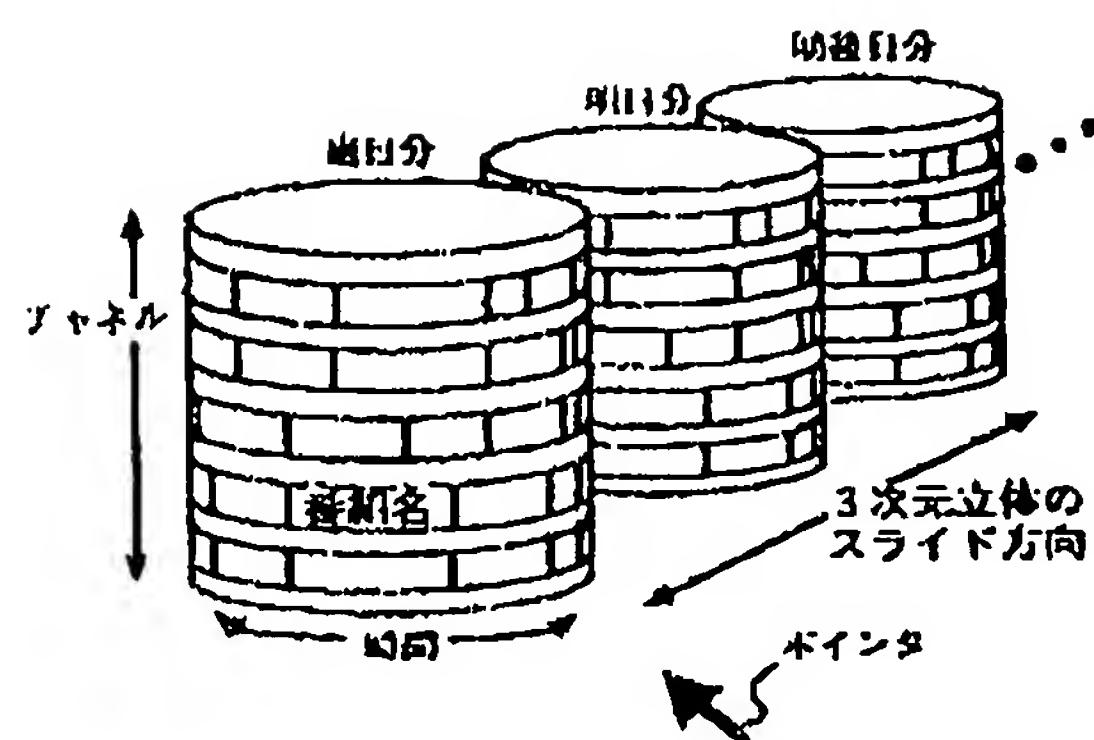


(9)

特開平10-93880

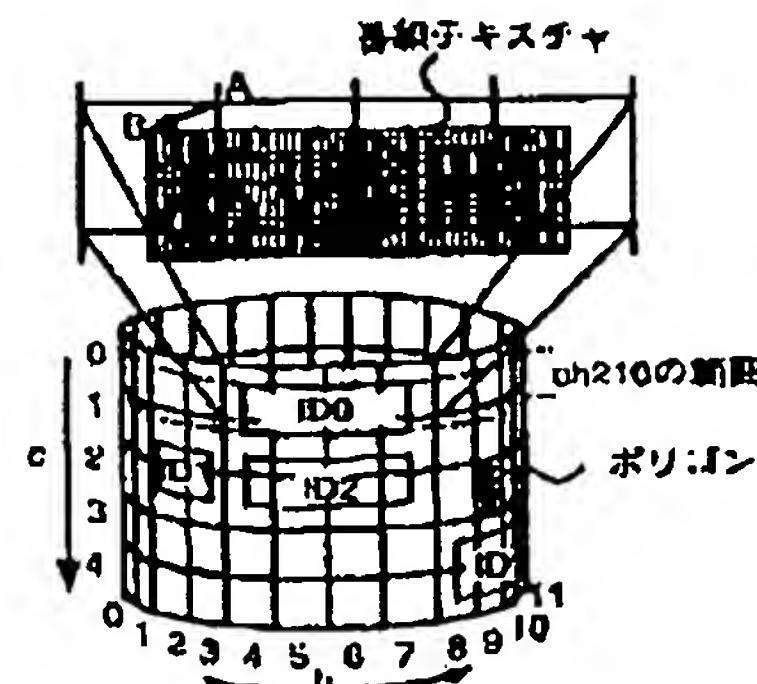
【図3】

図3



【図4】

図4



【図11】

図11

基盤データ	
基盤ID	2byte
基盤名	30byte
放送日	3byte
チャネル	2byte
時間帯	4byte
カテゴリ	2byte
外部リンク	2byte
内部リンク	2byte
画面前方リンク	2byte
画面後方リンク	2byte

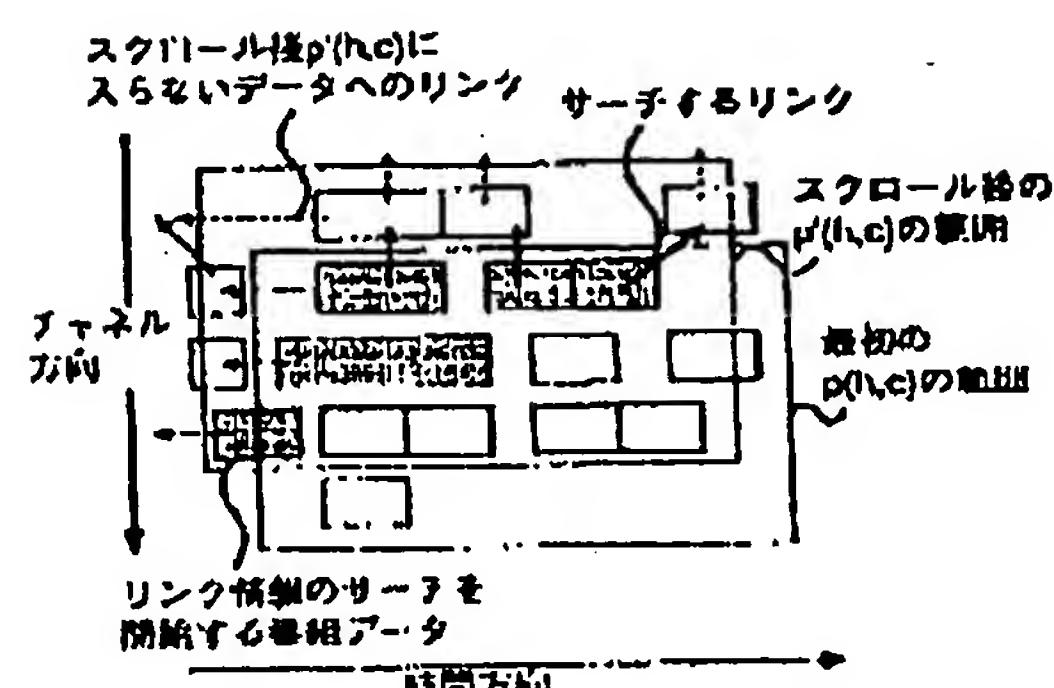
【図5】

図5

ポリゴン面組データマスク用表 p(h,c)											
h											
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
-	-	-	0	0	0	0	-	-	-	-	-
-	-	1	1	0.2	0.2	0.2	0.2	-	-	-	-
-	-	1	1	2	2	2	2	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	3	3
-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	3	3

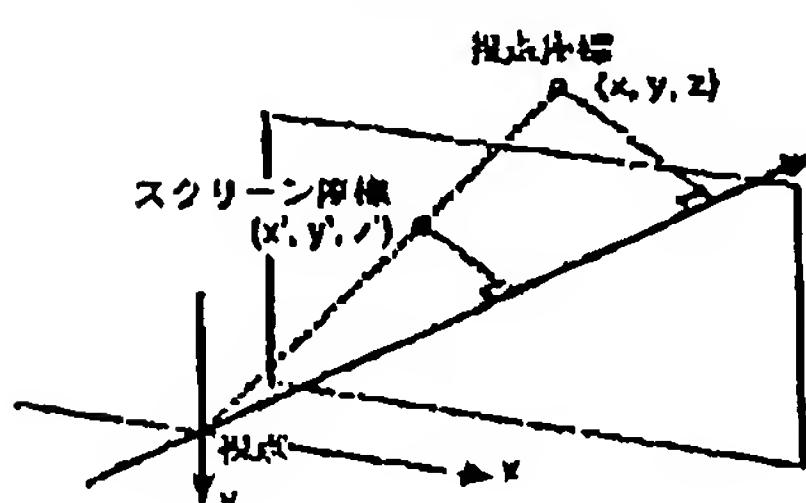
【図6】

図6



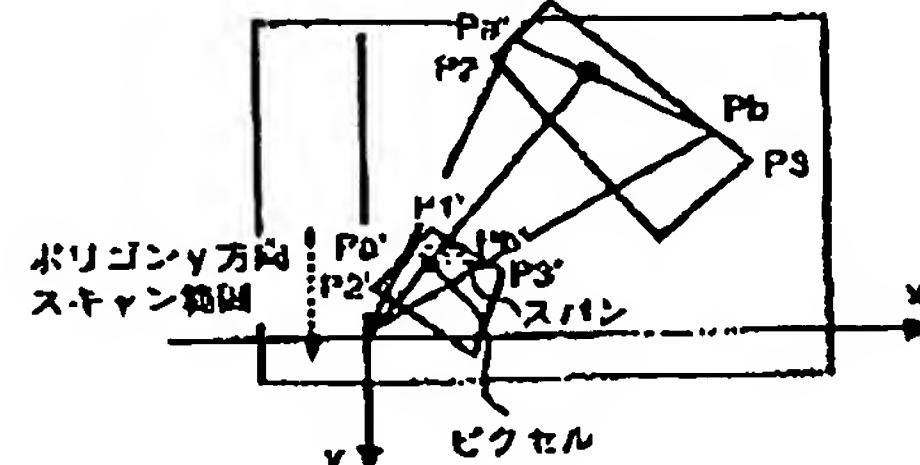
【図7】

図7



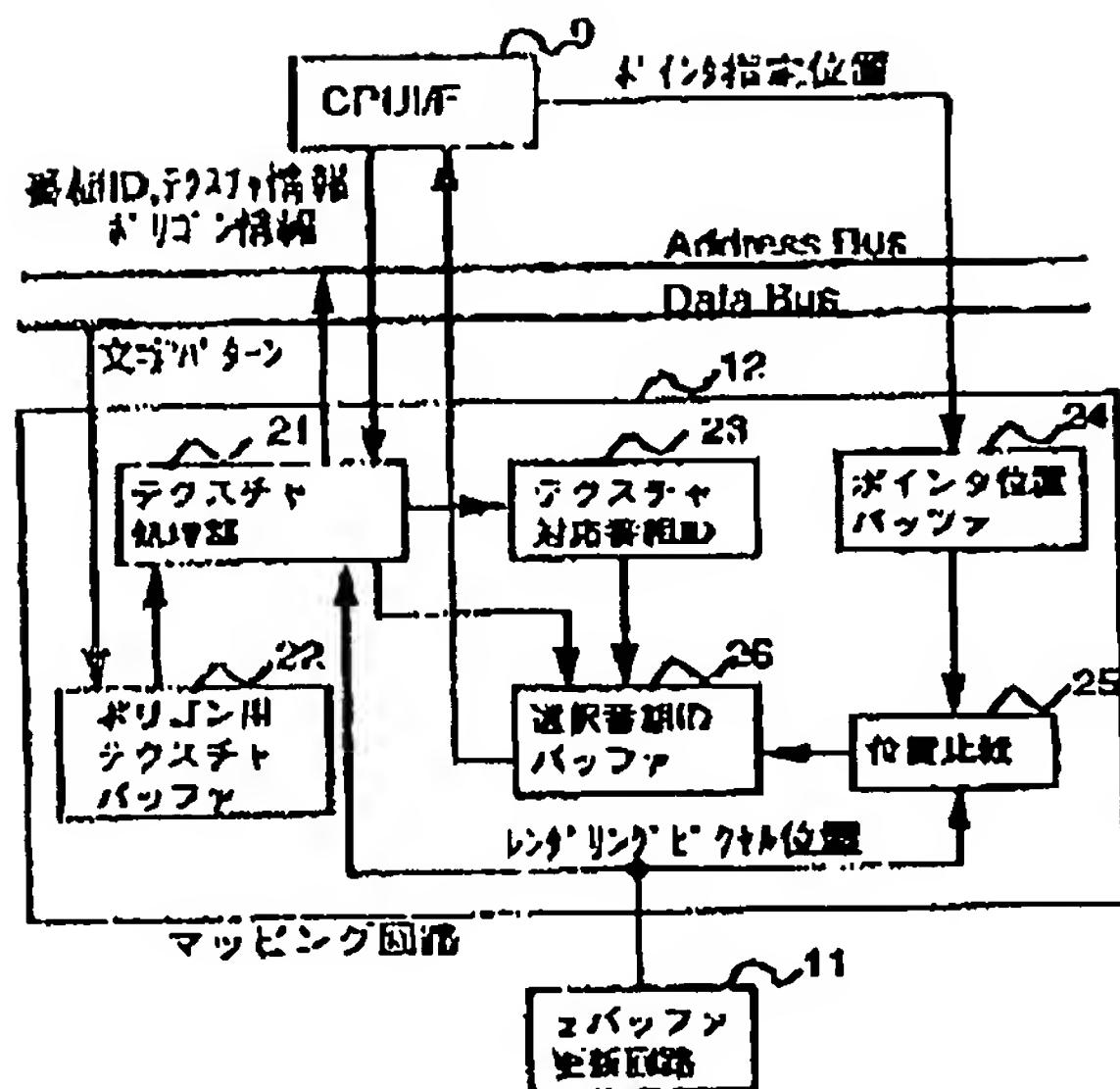
【図8】

図8



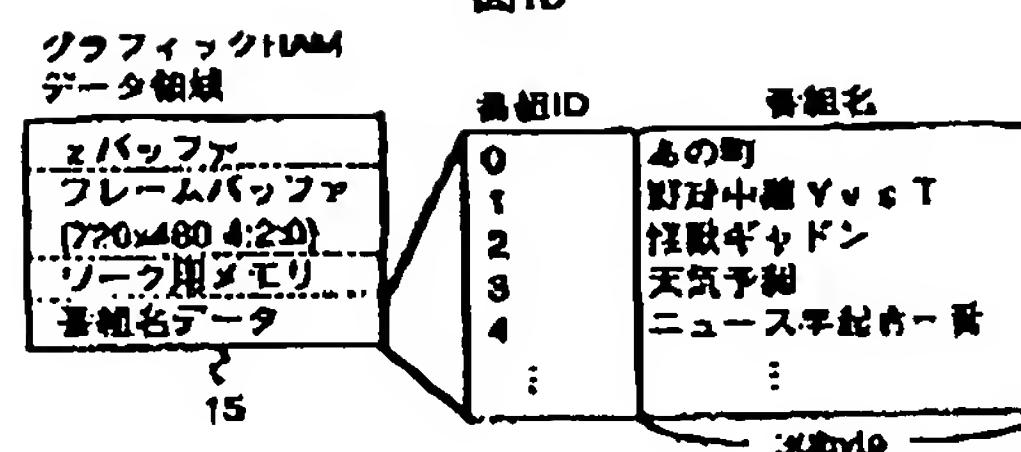
【図9】

図9



【図10】

図10



【図12】

図12

